



DEAD ISLAND RIPTIDE



TECHLAND

Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2013, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

4020628511401 • 4020628511906

ECD901140 • ECD901190

Handleiding / Manuel



⚠ WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. www.xbox.com/support.

Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

Inhoudsopgave

Gamecontrols	4
Xbox LIVE	4
Wat voorafging	5
Personages	5
Personage-informatie	5
Personagekeuze	8
Een personage kiezen	8
Vaardigheidspunten toewijzen	9
Ontwikkeling van personages	9
Wapenparameters	10
Wapenaanpassingen	11
Aanvullende uitleg over wapengebruik	11
Hoofdmenu	13
Spelzichtbaarheid	14
Analoge gevechtsbesturing	14
INFORMATIE OP HET SCHERM	15
Vijanden	16
Garantie	18
Technische ondersteuning/hotline	18
Credits	36

Gamecontrols Xbox 360 Controller



Xbox LIVE

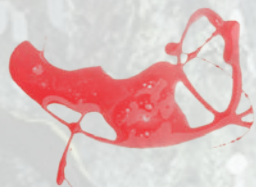
Xbox LIVE® is je verbinding met meer games, meer entertainment en meer plezier. Ga naar www.xbox.com/live.

Verbinding maken

Voordat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar www.xbox.com/live/countries voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

Family Settings

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar www.xbox.com/familysettings.



Wat voorafging

Ze dachten dat ze aan de verschrikkingen van Banoi ontkomen waren en de apocalyps in een paradijs overleefd hadden. Maar toen sloeg het noodlot toe...

De helden wisten zich met een helikopter in veiligheid te brengen op een marineschip, maar als een heidense storm losbarst en het virus zich opeens onder de bemanning verspreidt, begint de nachtmerrie weer van voren af aan. En verdrinkt de hoop in het opkomend tij.

Personages

Ze dachten dat ze aan de verschrikkingen van Banoi ontkomen waren en de apocalyps in een paradijs overleefd hadden. Maar toen sloeg het noodlot toe... Ze zijn op elkaar aangewezen om te overleven.

Personage-informatie

John

"Mijn grootvader heeft hier in de Tweede Wereldoorlog tegen de Japanners gevochten en is nooit meer vertrokken. Hij trouwde met een meisje van hier. Mijn vader werd hier geboren en is sergeant-majoor. Dus ik ben de tweede generatie die hier in het leger belandt. En vanaf mijn tiende wilde ik al in hun voetsporen treden. Ik wilde soldaat worden en dit land beschermen en verdedigen tegen alle vijanden. Ik heb mijn werk gedaan. Ik heb gedaan wat me werd opgedragen. Ik heb altijd bevelen opgevolgd. Tot die dag dat ze me een bevel gaven dat ik niet kon opvolgen. Weet je, het is moeilijk te beschrijven hoe het voelt als alles waar je in gelooft een leugen blijkt te zijn. Als de mensen die je vertrouwd, je geliefden laten sterven. Geen van mijn commandanten was hier geboren. Geen van hen kende het land en de mensen die hier woonden. Geen van hen hoefde iets op te offeren. Dus lieten ze anderen datgene opofferen wat hen het dierbaarste was. Ik kan nog steeds niet geloven dat ik de enige was die nee zei. Maar dat wás ik wel. Ik werd beschuldigd van desertie en verraad, en daarvoor moest ik de rest van mijn leven de gevangenis in. Alleen maar omdat ik degenen hielp die ik gezworen had te beschermen. Maar nu weet ik wie de echte vijand is en dit gevecht is dus nog niet afgelopen. Ik heb een eed gezworen en wat mij betreft is John Morgan nog steeds een soldaat."



Purna

"Als iemand geld en macht heeft, kan-ie zich poeslief voordoen, zonder dat iemand ooit doorheeft hoe kwaadaardig hij of zij echt is. Dat heb ik zelf mogen ervaren, toen ik als detective bij zedenzaken in Sydney werkte. Weet je hoeveel vrouwelijke, halfbloed-Aboriginal detectives er waren voordat ik er kwam? Nul. Denk je dat het eenvoudig was? Het gepest van mijn zogenaamde collega's. De ene helft haatte me omdat ik een meisje was en de andere helft kon het niet waarderen dat mijn moeder een Koori was. Maar als het einde van de wereld daar is, kan het niemand iets schelen wie je bent of hoe veel er op je bankrekening staat. Dat zag ik in het vakantieoord toen de infectie om zich heen sloeg en de rijken net zo snel stierven als de armen. En in Moresby, waar de hoge pieten de bruggen opbliezen en de minder bedeelden gewoon lieten barsten. Maar uiteindelijk hebben ze geen van allen het er levend van afgebracht. Als er geen leugens meer zijn en ik het enige ben wat tussen hen en de dood in staat, dan is Purna opeens hun beste vriend. Laat ze maar verrekken. Ik ben hier niet voor hen. Ik ben hier voor degenen die zichzelf niet kunnen beschermen. Voor wie in angst leeft. Hen zal ik beschermen. En voor hen zal ik sterven, want... ik was een van hen."



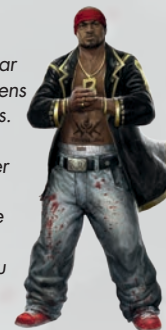
Logan

"Ik had altijd gedacht dat ik geen zak waard was. Zelfs toen ik American football-prof werd. Zelfs op het hoogtepunt van mijn carrière, toen ik mijn team het kampioenschap bezorgde, geloofde ik diep van binnen dat ik het allemaal niet verdiend had. En dat de hele boel zo zou instorten. En ik kreeg nog gelijk ook. Maar heb ik ervan geleerd? Heb ik mezelf veranderd? Echt niet. Ik genoot er gewoon van om te zwelgen in mijn eigen godvergeten ellende. En maar janken, hè. Maar nu heb ik er genoeg van. Als je de hele wereld naar de haaien ziet gaan, helpt dat wel een beetje om je eigen problemen te relativiseren. Als goede mensen hun leven niet voor me gewaagd hadden, zou ik in de Royal Palms zijn omgekomen. Om nog maar te zwijgen van wat er gebeurd is in Moresby en dat godvergeten oerwoud. Ik heb heel wat bizarre en verschrikkelijke dingen gezien, maar ik heb ook mensen gezien die alles overhebben voor een of andere arme ziel die ze amper kennen. Als je een doodsbanne sukkelaar aan het redden bent, heb je geen tijd om je over te geven aan zelfmedelijden. Hier valt iets van te leren. Ik weet niet precies wat. Zo slim ben ik verdomme niet. Maar één ding weet ik wel, man. Logan Carter is niet zo'n watje als iedereen dacht."



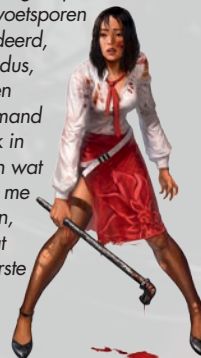
Sam B.

"Toen ik opgroeide in New Orleans, wilde ik alleen maar rappen. Maar ja, tot "Who Do You Voodoo" lukte het me maar niet om door te breken. Het was als grap bedoeld, maar opeens was ik stinkend rijk. Ik had alles wat ik maar wilde, man. Alles. Behalve respect. Niemand geloofde dat ik echt wat in mijn mars had. Ze zagen me gewoon als een eendagsvlieg zonder talent. En verdomme, ik ging ze nog geloven ook. Vind je het gek dat ik daarna geen hit meer heb gescoord. Ik had niets te zeggen. Maar weet je wat? Nu heb ik wel iets te zeggen. Ik had niet gedacht dat ik ooit nog zoiets treurigs als Katrina zou meemaken, maar deze plaag... wat er gebeurd is in Royal Palms... in Moresby... het lijkt wel zo'n horrorfilm, man. De doden komen in opstand tegen de levenden alsof het einde der tijden is aangebroken, en misschien is dat ook wel zo, maar ik moet zeggen: mensen kunnen de gekste dingen doen als ze in het nauw zitten. Degenen van wie je verwacht dat ze stand houden, gaan er verdomme vandoor. En de onopvallende types... De mensen die je niet eens opmerkt... Man, die geven geen haarbreed toe. Die hebben alles over voor iemand die ze niet eens kennen. Daar moet een nummer over te maken zijn. Shit, ik weet niet eens of ik nog wel overeind sta als alles achter de rug is. Maar als dat zo is... geloof me, dan heeft Sam B iets te zeggen."



Xian Mei

"Mijn vader was hoofdinspecteur bij de politie in Hong Kong. Hij stierf toen ik tien was en ik zei toen tegen mezelf dat ik in zijn voetsporen zou treden. Nadat ik als beste van mijn klas was afgestudeerd, ging ik bij de politie, maar de leidinggevend, mannen dus, wilden me niet echt politieagente laten worden. Ze vonden dat vrouwen dat niet aan konden. Maar nu... nu kan niemand ontkennen wie ik ben. Of wat ik gedaan heb. Waartoe ik in staat ben. Ik dacht dat ik mijn superieuren moest bewijzen wat ik waard was. Maar nu weet ik dat ze niet superieur aan me zijn en dat zijn ze ook nooit geweest. Wat zij zelf geloven, doet er niet toe. Het gaat om wat ik geloof. En ik weet dat er meer achter deze tragedie schuilgaat dan je op het eerste gezicht zou denken. Deze infectie, deze plaag is door de mens veroorzaakt. Dit is niet de natuur die zichzelf corrigeert. Dit is de mensheid die zichzelf vernietigt. Ik heb gezien hoe het het vakantieoord overspoelde en hoe het Moresby in een bloederige chaos veranderde. Ik weet niet waar het vandaan kwam, maar ik weet wel dat er mensen op deze planeet zijn die miljoenen zouden opofferen om miljarden te verdienen. Ze gaan ongestoord te werk en genieten de goedkeuring van degenen die geacht worden ons te beschermen. Uiteindelijk zal ik iedereen laten zien wat voor monsters het eigenlijk zijn. Want ik ben Xian Mei en ik zal de herinnering aan mijn vader in ere houden."



Personagekeuze

Een personage kiezen

Iedere speelbare overlevende kan alle wapens gebruiken, maar kan ook leren optimaal te profiteren van de eigen favoriete wapenklasse. Bovendien beschikken ze over unieke furievaardigheden (Fury skills): dit zijn speciale vaardigheden die opgespaarde razernij (rage) verbruiken. Deze speciale acties kunnen het tij van een gevecht keren, maar alleen zolang de razernij duurt. Gebruik ze dus op het juiste moment.

John: de vechtkunstenaar



Furievaardigheid: Touch of Power – John voert snelle en dodelijke aanvallen uit met zijn staf.

Specialiteit: gevechten met de blote hand

Sam B: de tank



Furievaardigheid: Haymaker – Sam wordt razend en slaat alles aan gort met zijn boksbeugel.

Specialiteit: stompe wapens

Xian Mei: de moordenaars



Furievaardigheid: Bloodrage – Xian gebruikt oosterse vechtkunsten en schakelt al haar vijanden met dodelijke precisie uit.

Specialiteit: scherpe wapens

Purna: de leidster



Furievaardigheid: Guardian – Purna is op haar best als ze geen enkele kans lijkt te hebben. Ze kan zichzelf en haar bondgenoten beschermen. Zo kunnen verwondingen worden hersteld en andere vaardigheden worden versterkt. Dankzij deze vaardigheid kan Purna ook haar eigen vuurwapen gebruiken, ook al heeft ze geen wapen of munitie.

Specialiteit: vuurwapens

Logan: manusje-van-alles



Furievaardigheid: Bullseye – Logan verandert in een wapengooiende verschrikking die op nauwkeurige en uiterst dodelijke wijze meerdere doelen tegelijkertijd kan uitschakelen.

Specialiteit: werpwapens

Vaardigheidspunten toewijzen

Als je een personage hebt gekozen, krijg je meteen een aantal vaardigheidspunten die je moet toewijzen. Kies een van de kant-en-klare instellingen of kies voor "Custom" (aangepast) om de punten zelf toe te wijzen.

Combat (vechten)

Belaag je vijanden met furie-aanvallen

Survival (overleving)

Blijf langer in leven

Balanced (evenwichtig)

Een goede mix van overleving en vechten

Custom (aangepast)

Punten worden niet automatisch toegewezen.

Saved Game (opgeslagen game)

Begin te spelen met de vaardigheden die je met hetzelfde personage hebt verworven in een opgeslagen game.

Een personage uit Dead Island importeren

Als je Dead Island al hebt gespeeld, kun je je personage importeren in Dead Island Riptide. Je niveau en vaardigheidspunten worden overgezet naar Dead Island Riptide. Na het importeren moet je in het vaardigheidsmenu je vaardigheidspunten toewijzen.

Ontwikkeling van personages

Personages verdienen ervaring en gaan in niveau omhoog. Zo verdienen ze meer gezondheids- en vaardigheidspunten die kunnen worden gebruikt om nieuwe vaardigheden en bonussen aan te schaffen. Er zijn drie verschillende vaardigheidsklassen. Iedere klasse bevat verschillende verbeteringen.

- **Fury** (furie) – de eerste vaardigheidsklasse is van invloed op de unieke vaardigheid van het personage en maakt het personage krachtiger en efficiënter.

- **Combat** (vechten) – hier vind je de wapen- en gevechtsupgrades. Kies deze optie om je in bepaalde wapens te specialiseren en hun effectiviteit te vergroten.
- **Survival** (overleven) – de laatste vaardigheidsklasse betreft de meer algemene vaardigheden en helpt de personages met overleven op het door zombies overspoelde eiland.

Missies

De game biedt de speler verschillende doelen om het eiland te verkennen. Alle missies verschijnen in het missiescherm van je game.

Hoofdmissie

Volg deze missiestructuur om het verhaal van Dead Island Riptide te ervaren. Nadat je een missie hebt voltooid, word je naar de volgende geleid.

Nevenmissies

De game kent verschillende nevenmissies waarbij je extra achtergrondinformatie of functies kunt krijgen, zoals elektrische hekken, die jou en je team zullen helpen bij je avontuur.

Teammissies

Naast de hoofd- en nevenmissies kun je ook teammissies voltooien om de teamleden van de groep overlevenden in niveau te laten stijgen. Teamleden die in niveau zijn gestegen, zijn beter in het verdedigen van veilige locaties en verhogen je overlevingskans.

Wapenparameters

Alle wapens hebben de volgende parameters:

- **DPS** (schade per seconde) – dit zet de schade af tegen de snelheid, zodat je verschillende wapens eenvoudig kunt vergelijken.
- **Damage** (schade) – dit is de directe schade die een doelwit wordt toegebracht.
- **Force** (kracht) – dit is de schade die wordt toegebracht aan het uithoudingsvermogen van het doelwit.
- **Speed** (snelheid) – de tijd die je nodig hebt voor een aanval met een steek- of slagwapen. Tragere wapens zijn krachtiger dan snellere wapens.
- **Durability** (duurzaamheid) en Condition (conditie) – duurzaamheid geeft aan hoe vaak een wapen gebruikt kan worden voordat het kapotgaat. De conditie is de huidige conditie van het wapen. Dit wordt aangegeven door een witte balk rond het wapenpictogram.

Ieder wapen heeft ook een kwaliteitsniveau:

- **Slecht** (grijs)
- **Gewoon** (wit)
- **Ongewoon** (groen)
- **Zeldzaam** (blauw)
- **Uniek** (paars)
- **Uitzonderlijk** (oranje)

Wapenaanpassingen

Aanpassen

In Dead Island Riptide kunnen wapens worden aangepast om ze krachtiger te maken. Om een wapen aan te passen, heb je de volgende zaken nodig:

- **Werktafel** – deze speciale tafels zijn noodzakelijk om wapens te verbeteren, te repareren of aan te passen.
- **Schets** – dit is als het ware een boodschappenlijstje waar de dingen op staan die je nodig hebt om een wapen aan te passen.
- **Onderdelen** – deze voorwerpen liggen verspreid over het hele eiland en kunnen worden gebruikt om je wapens krachtiger te maken en je kansen op overleving te vergroten.
- **Een wapen** – iets dat je kunt gebruiken voor de bijbehorende schets. En vergeet niet: hoe krachtiger het wapen, hoe meer je aan de aanpassing hebt.

Verbeteringen

Verbeteringen kunnen worden aangeschaft bij een werktafel. Dit zijn eenvoudige boosts van de parameters van je wapen.

Reparaties

Wapens slijten als je ze gebruikt. Het is altijd goedkoper om je favoriete wapen goed te onderhouden dan een kapot, onbruikbaar wapen te repareren.

Aanvullende uitleg over wapengebruik

Wapenaanvullingen

Het verzamelen en aanpassen van wapens vormt een belangrijk onderdeel van Dead Island Riptide. Tijdens je pogingen de zombie-epidemie te overleven, heb je zo veel mogelijk wapens nodig om de zombiehordes af te slaan. Natuurlijk zijn niet alle wapens even sterk en als je ze vaak

gebruikt, slijten ze. Maar niet gevreesd, je kunt je wapens op verschillende manieren onderhouden en verbeteren. Deze verbeteringen worden niet alleen weergegeven door getalletjes, maar zijn ook te zien in het spel.

Verspreid over het eiland vind je werktafels. Hier kun je, als je de juiste wapens en voorwerpen hebt, je wapens repareren, verbeteren of aanpassen. En dat is nodig ook, als je de dodelijke gebeurtenissen op Palanai wilt overleven.

Zorg ook dat je de wapens gebruikt waar je personage een voorkeur voor heeft. De verschillende personageklassen werken het liefst met hun eigen wapen. Sommige mensen slaan graag schedels in, anderen geven de voorkeur aan een flinke jaap met een mes en weer andere mensen gebruiken het liefst vuurwapens voor ouderwetse headshots. Dit komt ook tot uiting in de verschillende vaardigheidsklassen. Hier vind je flinke boosts voor de desbetreffende wapens.

Wapenslijtage en reparaties

Alle wapens in Dead Island Riptide slijten na verloop van tijd. Na een paar flinke slagen of een stel ingebeukte schedels verliest het wapen merkbaar zijn kracht en uiteindelijk wordt het onbruikbaar. Je moet je inventaris goed in de gaten houden om te voorkomen dat je jezelf niet kunt verdedigen als de zombies aanvallen. Tweederangs wapens zoals houten planken of roeispanten zijn de moeite misschien niet waard, maar zodra je je favoriete machete hebt gekozen, kun je hem maar het beste zo scherp mogelijk maken, zodat je je belagers snel een kopje kleiner kunt maken.

Wapens verbeteren

Aan het begin van het spel zijn de meeste wapens die je vindt tamelijk standaard, maar met de meeste wapens uit je arsenaal is veel meer mogelijk. Een koevoet is een handig stomp wapen, maar als je hem op een werktafel verbetert, kun je er pas echt mee aan de slag. Met een verbeterde koevoet kun je bijvoorbeeld veel makkelijker de schedel van je tegenstanders inslaan dan met een gewone koevoet. Ook vuurwapens kun je aanzienlijk verbeteren. Maar niets in het leven is gratis, zoals we allemaal weten. Zorg dus dat je de tijd neemt om op zoek te gaan naar de voorwerpen die je nodig hebt om je wapens te verbeteren. Je inspanningen zullen worden beloond.

Wapenaanpassingen

Is een ijzeren pijp, een houten plank of een honkbalknuppel niet goed genoeg voor je? Wil je je tegenstanders in stijl afmaken? Ga dan op zoek naar nieuwe voorwerpen en wapens. En wie weet - als je goed genoeg zoekt, vind je misschien wel een schets. Met deze drie dingen kun je in Dead Island Riptide nieuwe, dodelijke wapens fabriceren. Heb je een

knuppel en een paar spijkers? Combineer ze op een werktafel en laat het bloed in het rond vliegen als je je vijanden raakt. Heb je een duikmes, wat wasmiddel, een draad, duct tape en een horloge? Laat je creativiteit de vrije loop en combineer deze voorwerpen om een kleefbom te maken. Dit zijn maar een paar van de vele mogelijkheden. Doorzoek de open wereld van Palanai en probeer alle unieke wapens uit Dead Island Riptide te verzamelen.

Extra opslag

Henry Boyle, een van je teamleden, kan wapens en voorwerpen voor je dragen. Dit kan van pas komen als je inventaris vol is, maar je het wapen niet weg wilt gooien.

Dode zones

Verspreid over de wereld van Dead Island Riptide vind je dode zones. Dode zones zijn afgesloten gebieden vol gevaarlijke vijanden en speciale bazen. Als je die dode zones voltooit, verdien je XP en heel veel roofbuit.

Hoofdmenu

CONTINUE (doorgaan) – ga verder met de meest recente spelsessie.

PLAY (spelen) – ga verder met een eerder opgeslagen spel of begin een nieuwe sessie.

OPTIONS (opties)

- **Game** (spel) – pas het geluid en de overige scherm informatie aan.
- **Video** (beeld) – pas de beeldkwaliteit en de prestaties aan.
- **Online** (online) – verander de netwerkzichtbaarheid van je huidige of je standaard spelsessie.
- **Gamma** (gamma) – pas de gamma-instellingen aan.
- **Controls** (besturing) – pas de besturing en de vibratie-instellingen aan; hier kun je bovendien de analoge vechtbesturing inschakelen (zie pagina 14).

EXTRAS (extra's)

- **Achievements** (prestaties) – hou je spelvoortgang bij en bekijk welke trofeeën je hebt ontgrendeld.
- **Challenges** (uitdagingen) – bekijk welke extra speldoelen je hebt voltooid en welke bonussen je hebt verdiend.
- **Credits** – bekijk wie Dead Island Riptide heeft gemaakt.

- **Personal Statistics** (persoonlijke statistieken) – hier kun je alle statistieken van het huidige spelersprofiel bekijken.
- **Dr. Kessler's Casebook** (casusboek van Dr. Kessler) – hier verzamel je alle zombietypes die je tijdens je avontuur tegenkomt.

Spelzichtbaarheid

Bepaal of je je spel zichtbaar wilt maken voor andere online spelers en stel het aantal openbare/privé vakjes van je spel in.

Game Visibility (spelzichtbaarheid)

- **Private** (besloten) – je spel is niet zichtbaar voor andere spelers.
- **Public** (openbaar) – andere spelers kunnen je spel zien en meedoen als je instellingen dat toelaten.

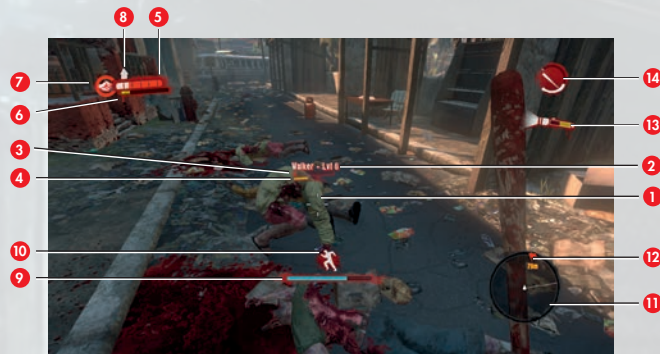
Game Visibility Area (zichtbaarheidsomgeving) – Xbox360

- **System Link** – je spel is alleen lokaal zichtbaar.
- **Xbox LIVE** – je spel is online zichtbaar.

Analoge gevechtsbesturing

In het besturingsgedeelte van het optiemenu kun je de Fight Type-instelling (vechttype) veranderen van de standaardwaarde (Digital (digitaal)) in Analogue (analoog). Dit is een meer realistische besturing voor geavanceerde spelers, waarmee je de aanvallen van je personage beter kunt besturen. Probeer het gewoon eens. Misschien vind je het wel leuker en voelt het echter aan. In de analoge gevechtsstand wordt de rechter (joy) stick gebruikt om met je wapen te zwaaien, terwijl je **LT** ingedrukt houdt. Beweeg de rechter (joy)stick naar de plek waar je je slag wilt beginnen en beweeg de (joy)stick dan snel in tegenovergestelde richting. Gebruik de linker (joy)stick op dezelfde manier om je wapen te bewegen. Voor beide besturingsinstellingen vind je de configuratie van de controller in het besturingsmenu.

INFORMATIE OP HET SCHERM



1. Richtkruis
2. Naam en niveau van de vijand
3. Gezondheidsbalk van de vijand
4. Uithoudingsvermogenbalk van de vijand - als de balk leeg is, heb je je vijand verslagen
5. Je gezondheidsbalk
6. XP-voortgang tot het volgende niveau
7. Razernijmeter – dood vijanden om hem te vullen. Als hij vol is, kun je de allesverwoestende furie-aanval van je personageklasse gebruiken.
8. Upgrade-indicator – verschijnt als je vaardigheidspunten kunt uitgeven
9. Je uithoudingsvermogenbalk – je hebt uithoudingsvermogen nodig om mëleewapens te gebruiken, te springen en te rammen. Als je schade oploopt, loopt de balk ook langzaam leeg.
10. Houdingindicator (alleen zichtbaar tijdens overgangen)
11. Minikaart – toont interessante locaties en doelstellingen met dezelfde symbolen als op de hoofdkarta
12. Doelmarkering
13. Zaklantaarnindicator
14. Huidig wapen en conditie-indicator

Vijanden



Infected - De infected zijn snel, beweeglijk en wreed, en vallen alles en iedereen aan. Ze kondigen hun aanwezigheid aan met een kreet die door merg en been gaat. Ze één voor één of van een afstand uitschakelen is de beste strategie.



Walker - De langzame, schuifelende ondoden die het eiland Palanai afschuimen op zoek naar vers vlees. Walkers zijn het gevaarlijkst in groepen, want dan is hun traagheid minder nadelig.



Drowner - Een zeer snelle vijand die stilletjes in het water op de loer ligt, om vervolgens verrassend aan te vallen. Ze worden doorgaans in groepen gezien en vormen ook een dreiging voor mensen die per boot reizen, omdat ze het geluid van de motor horen en daarop reageren.



Thug - Erg trage en uitzonderlijk sterke vijand die niet kan worden neergemept. Zijn krachtige aanval kan spelers vloeren. De thug is heel erg gevaarlijk op kleine ruimtes en laat zich zelden alleen zien.



Ram - Deze ondoden zijn extreem sterk en gevaarlijk. Ze waren al gestoord voordat de zombie-epidemie losbrak. Nu gaan ze achter iedere overlevende aan die ze tegenkomen. Ze gebruiken hun ramaanval om tegenstanders uit te schakelen. Een frontale aanval is niet aan te raden bij deze gruwelijke zombiesoort.



Suicider - Dit arme wezen zit opgesloten in een verminkte, pulserende vorm. Hij lijkt een schijn van bewustzijn te hebben behouden, ook al wordt hij door zijn instincten gedwongen om ongeïnfecteerde overlevenden aan te vallen met een zelfvernietigende explosie. Het bestrijden van suiciders in een kleine ruimte of van dichtbij is... pure zelfmoord.



Floater - Het opgeblazen, deels vergane lichaam van een floater produceert een bijtend slijm dat vijanden van een afstand kan verwonden, verblinden of desoriënteren. Floaters zijn moeilijker om te doden. Hun weefsel kan veel schade absorberen.



Butcher - Butchers zijn gemenere en sterkere versies van de infected. Ze hakken en slaan met de overblijfselen van hun ledematen. Door hun springaanvallen en bliksemsnelle reacties zijn ze lastig met méleewapens te bestrijden. Een aanval van een afstand is effectiever.



Screamer - Een snelle en zeer gevaarlijke vijand. Screamers verschijnen altijd in een groep met andere vijanden. Als ze dichtbij genoeg komen, kan de speler verdoofd raken door hun gegil, waardoor hij ze niet kan aanvallen.



Wrestler - Een trage vijand die gebiedsaanvallen uitvoert. Zijn aanval kan spelers vloeren. De wrestler is erg goed bestand tegen aanvallen en kan niet omver worden gemept.



Grenadier - Een trage vijand die vanaf grote afstand aanvalt door met giftige stukken van zijn eigen lichaam te gooien. Als je het tegen deze vijand opneemt, profiteer dan van zijn trage snelheid en val hem in de rug aan. De fles op zijn nek is zijn zwakke plek. Deze kun je tot ontploffing brengen.

Communicatiefunctie voor coöp

Dead Island Riptide ondersteunt een nieuwe communicatiefunctie voor coöp. Dit maakt het eenvoudiger om de boel te coördineren. Tijdens een multiplayergame kun je verschillende objecten (vijanden, roofofbuit, deuren, punten op de grond) markeren voor andere spelers. Aan deze markering worden een ingesproken commentaar en een pictogram toegevoegd. Het pictogram is zichtbaar voor alle spelers. Je hoeft alleen maar met je richtkruis op een object te richten en de opdracht te geven.

Garantie

Software is nooit gegarandeerd foutloos omdat het ontzettend ingewikkeld is. Daarom kan Koch Media niet garanderen dat dit product volledig aan je verwachtingen voldoet en onder alle omstandigheden probleemloos werkt. Bovendien garandeert Koch Media niet dat bepaalde functies van deze software beter presteren dan de minimum standaard van softwaretechnologie ten tijde van de ontwikkeling van dit programma. Hetzelfde geldt voor de nauwkeurigheid en/of volledigheid van de bijgevoegde documentatie.

Mocht het programma ten tijde van aflevering, ondanks zorgvuldig handelen toch mankementen vertonen waardoor de software niet voor het bestemde doel kan worden gebruikt, dan repareert Koch Media het product, stuurt een nieuw exemplaar of betaalt de aankoop prijs terug binnen twee jaar na de aankoopdatum. Dit is alleen van toepassing op producten die bij Koch Media gekocht zijn. Om voor deze garantie in aanmerking te komen, moet je het gekochte product met aankoopbewijs en een beschrijving van de fout opsturen naar: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Duitsland. Koch Media stelt zich niet aansprakelijk voor directe of indirecte schade voortvloeiend uit het gebruik van het product, tenzij deze schade is ontstaan door boze opzet of grove nalatigheid, of wanneer dergelijke garantie verplicht wordt gesteld door de wet.

In elk geval is de garantie beperkt tot de aankoop prijs van het product. In geen geval stelt Koch Media zich aansprakelijk voor onvoorspelbare of ongewone schade. Alle claims die zijn gericht aan de distributeur bij wie je dit product hebt gekocht, worden hierdoor niet beïnvloed.

Koch Media stelt zich niet aansprakelijk voor schade die is ontstaan als gevolg van onzorgvuldig handelen, in het bijzonder het niet volgen van de handleiding, incorrecte bewerkingen, slechte behandeling van het product of ongeschikte accessoires, tenzij Koch Media verantwoordelijk is voor dergelijke schade.

Technische ondersteuning/hotline

Wij hebben dit product rigoureus getest. Je zou dan ook geen problemen moeten ondervinden. Het is echter onmogelijk om alle configuraties te testen. Mocht je problemen ondervinden met dit product, ga dan naar de ondersteuningssectie op <http://www.kochmedia.com>. Hier kun je door onze veel gestelde vragen (FAQ) bladeren, waarin op de meest gangbare problemen wordt ingegaan.

Als je de gezochte informatie niet in de FAQ-sectie gevonden hebt, vind je hieronder onze contactgegevens. Je kunt ook naar één van de volgende nummers bellen:

Hotline technische ondersteuning

(ondersteuning wordt in het Engels verleend):

E-Mail: support_nl@kochmedia.com

Telefoon: +31 182 788101 (lokaal tarief)

Openingstijden: Ma-vr 11:00-19:00 uur,
Weekenden en feestdagen 11:00-17:00 uur

Adres:

Koch Media Ltd.
Technische ondersteuning
The Bullpens
Manor Court
Herriard - Hampshire - RG25 2PH

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Table des matières

Commandes de jeu	22
Xbox LIVE.....	22
L'histoire : Introduction	23
Personnages.....	23
Informations sur les personnages.....	23
Sélection du personnage.....	26
Choix d'un personnage	26
Allouer les points de compétence	27
Développement des personnages	27
Paramètres des armes.....	28
Modification des armes	29
Explications complémentaires sur les armes	29
Menu principal	31
Visibilité de la partie	32
Commandes de combat analogique	32
Interface (HUD)	33
Ennemis	34
Crédits.....	36
Garantie	40
Support Technique.....	40



Commandes de jeu

Manette Xbox 360



Xbox LIVE

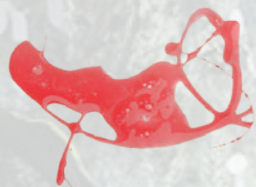
Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.



L'histoire : Introduction

Ils pensaient avoir échappé aux terreurs de Banoi et avoir survécu à l'apocalypse dans ce paradis. Mais la situation allait prendre une mauvaise tournure...

Un hélicoptère amène les héros en lieu sûr sur un navire militaire, mais une énorme tempête survient et le virus se propage soudain parmi l'équipage. Le cauchemar recommence, et tout espoir s'évanouit au milieu des vagues déchaînées...

Personnages

Ils pensaient avoir échappé aux terreurs de Banoi et avoir survécu à l'apocalypse dans ce paradis. Mais la situation allait prendre une mauvaise tournure... Pour survivre, leur seule chance est de rester ensemble.

Informations sur les personnages

John

« Mon grand-père a combattu les Japonais ici durant la 2^{de} Guerre mondiale et il n'est jamais retourné chez lui. Il a épousé une autochtone. Mon père était un indigène et sergent-major. Il y a donc eu deux générations de militaires avant moi et quand j'avais dix ans, je voulais suivre la même voie. Je voulais devenir soldat et défendre ce pays contre tous les ennemis. J'ai fait mon job. J'ai fait ce qu'on me disait de faire. J'ai toujours suivi les ordres. Jusqu'au jour où ils m'ont donné un ordre que je ne pouvais pas suivre. C'est difficile de décrire ce qu'on ressent quand tout ce en quoi on croit se révèle être un mensonge. Quand les gens en qui vous avez confiance laissent mourir ceux que vous aimez. Aucun de mes commandants n'est né ici. Aucun d'eux ne connaissait ce pays et ses habitants. Ils ne sacrifiaient rien. Ils ont poussé les autres à sacrifier ce qui était cher à leur cœur. Je n'arrive pas à croire que j'ai été le seul à refuser. Et pourtant, personne d'autre ne l'a fait. J'ai été accusé de désertion et de trahison, et condamné à passer le reste de ma vie en prison. Juste pour avoir aidé ce que j'avais juré de protéger. Maintenant, je sais qui est vraiment l'ennemi. La bataille n'est pas finie. J'ai prêté serment et de mon point de vue, John Morgan est toujours un soldat. »



Purna

« Si une personne a de l'argent, si elle a du pouvoir, elle peut prétendre être aussi angélique qu'elle veut sans que personne ne voie à quel point elle est diabolique. Je l'ai appris à mes dépens quand j'étais officier de police à Sydney. Vous savez combien il y a eu de femmes détectives à moitié aborigènes avant moi ? Aucune. Vous pensez que c'était facile ? Supporter le harcèlement de mes soi-disant collègues ? La moitié me détestait parce que j'étais une femme et l'autre moitié n'aimait pas le fait que ma mère était une Koori. Mais quand ce fichu monde vit ses derniers instants, tout le monde se fout de savoir qui vous êtes ou combien vous avez à la banque. Je l'ai vu à l'hôtel quand l'infection s'est répandue et que les riches mourraient aussi vite que les pauvres. Et à Moresby, quand les autorités ont fait sauter les ponts, piégeant les moins fortunés dans la zone la plus dangereuse. Les riches ne s'en sont pas sortis pour autant. Quand tous les mensonges sont écartés et qu'il n'y a plus que moi entre eux et leur dernière heure, Purna est tout à coup leur meilleure amie. Qu'ils aillent se faire foutre. Je ne suis pas là pour eux. Je suis là pour ceux qui sont vulnérables. Ceux qui vivent dans la peur. Je les protégerai. Et je suis prête à mourir pour eux parce que... j'étais l'une d'entre eux. »



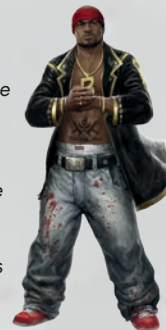
Logan

« J'ai toujours pensé que je ne valais rien. Même quand j'étais quarterback pro. Même quand j'étais le meilleur joueur, quand je menais mon équipe jusqu'au titre, au fond de moi je me disais que je ne méritais rien de tout ça. Que tout allait s'effondrer. J'avais raison, bordel. Est-ce que j'en ai tiré les leçons ? Est-ce que j'ai changé ? Evidemment non. Je me suis seulement apitoyé sur mon propre sort. A pleurer, pas vrai ? Ben c'est fini ce temps-là. Quand tu vois le monde entier s'écrouler, tu remets un peu tes foutus problèmes personnels à leur place. Je serais mort au Royal Palms si des gens bien n'avaient pas risqué leur vie pour moi. Et je ne parle pas de ce qui est arrivé à Moresby et dans cette putain de jungle. J'ai vu des trucs horribles et à vomir, mon pote, mais j'ai aussi vu des personnes tout sacrifier pour des gens qu'ils connaissent à peine. Quand tu sauves la peau d'un enfoiré totalement terrifié, t'as pas le temps de t'apitoyer sur ton sort. Y a une leçon à tirer de tout ça. Je ne sais pas trop laquelle. Je ne suis pas intelligent à ce point. Mais je sais une chose, mec. Logan Carter n'est pas un aussi gros connard que tout le monde l'imaginait. »



Sam B.

« Quand j'étais un gosse de la Nouvelle-Orléans, j'avais qu'une envie : faire du rap. Mais mec, la chance ne m'a pas souri jusqu'à «Who Do You Voodoo». C'était juste une blague mais d'un coup je me suis retrouvé plein aux as. J'avais tout ce que je voulais, mec. Tout. Sauf le respect. Personne pensait que j'étais un vrai artiste. Juste un mec sans talent ayant eu la chance de faire un tube. Merde, je me suis mis à les croire. Pas étonnant que j'aie fait aucun autre tube après ça. J'avais rien à raconter. Eh ben, tu sais quoi ? J'ai des trucs à raconter maintenant. Je croyais pas que je verrais un truc aussi triste que Katrina mais cette épidémie... ce qui s'est passé au Royal Palms... ce qui s'est passé à Moresby... on se croirait dans un putain de film d'horreur, mec. Les morts se soulèvent contre les vivants comme si c'était la fin des temps, et peut-être que c'est le cas mais les gens font des trucs hallucinants quand ils sont confrontés au danger. Ceux que tu imaginais tenir bon s'enfuient. Et les tout calmes, ceux que tu remarques même pas, eux, ils lâchent rien, mec. Ils abandonnent tout pour quelqu'un qu'ils connaissent même pas. Y a une chanson à faire là-dessus. Bon sang, je ne sais même pas si je serai encore là au bout du compte. Mais si je suis encore vivant... crois-moi, Sam B aura des trucs à raconter. »



Xian Mei

« Mon père était inspecteur en chef de la police de Hong Kong. Il est mort quand j'avais dix ans et je me suis dit que je suivrais ses pas. J'ai rejoint la police après avoir fini première de ma promo, mais mes supérieurs n'ont jamais eu l'intention de me laisser devenir un véritable officier de police. Ils pensaient que les femmes n'étaient pas à la hauteur. Mais aujourd'hui... personne ne peut refuser d'admettre qui je suis. Ni ce que j'ai fait et ce dont je suis capable. Je croyais devoir prouver ma valeur à mes supérieurs. Mais je réalise qu'ils ne sont pas supérieurs à moi, et ne l'ont jamais été. Peu importe ce qu'ils pensent. Ce qui importe, c'est ce que je sais, moi. Et je sais que cette tragédie cache bien plus de choses qu'on ne croit. Cette infection, ce fléau, c'est l'homme qui en est à l'origine. Ce n'est pas la nature qui corrige ses erreurs. C'est l'humanité qui se détruit elle-même. J'ai vu comment l'épidémie a dévasté l'hôtel et semé le chaos à Moresby. Je ne sais pas trop d'où elle provient mais je sais que certains, dans ce bas monde, seraient prêts à sacrifier des millions de vies pour empocher des milliards. Ils agissent en toute impunité, avec le consentement de ceux censés nous protéger. Je finirai par révéler les monstres qu'ils sont en réalité. Car je suis Xian Mei, et j'honorerai la mémoire de mon père. »



Sélection du personnage

Choix d'un personnage

Chaque survivant jouable est capable d'utiliser toutes les armes, mais il peut apprendre à se servir au mieux de son type d'arme de prédilection.

Tous possèdent des Fureurs uniques : des compétences spéciales nourries par une accumulation de rage. Ces coups spéciaux peuvent renverser le cours du combat, mais uniquement tant qu'il vous reste de la rage ; sachez donc les utiliser à bon escient.

John : Le spécialiste des arts martiaux



Compétence Fureur : Toucher de puissance – John lance des attaques aussi rapides que mortelles avec son bâton.

Spécialité : Combat au corps à corps

Sam B : Le tank



Compétence Fureur : Dévastation - Sam devient fou furieux et fracasse tout à coups de poings américains.

Spécialité : Armes contondantes

Xian Mei : La femme assassin



Compétence Fureur : Rage sanguinaire - Xian invoque toutes ses compétences d'artiste martiale pour éliminer ses ennemis avec une redoutable précision.

Spécialité : Armes tranchantes

Purna : La meneuse



Compétence Fureur : Esprit d'équipe - Face à des chances de survie infimes, Purna pousse un cri de ralliement. Elle fait alors bénéficier ses alliés et elle d'une faculté de régénération et de récupération de n'importe quel type de dégâts, en plus d'un puissant bonus dans divers attributs. Sa compétence lui permet en outre d'utiliser son arme de poing personnelle, même si elle n'a pas d'arme ou de munitions à disposition.

Spécialité : Armes à feu

Logan : Le touche-à-tout



Compétence Fureur : Visée précise - Logan devient d'une précision et d'une puissance surnaturelles avec les armes de jet. Il peut alors abattre plusieurs cibles d'un coup.

Spécialité : Armes de jet

Allouer les points de compétence

Après avoir sélectionné un personnage, vous allez devoir lui allouer des points de compétence. Sélectionnez l'un des ensembles de compétences prédéfinis, ou choisissez « Personnalisé » pour allouer vous-même les points.

Combat

Libérez la fureur de vos attaques sur vos ennemis

Survie

Restez en vie plus longtemps

Équilibré

Bon équilibre entre survie et dégâts

Personnalisé

Les points ne seront pas alloués automatiquement

Partie sauvegardée

Commencez à jouer avec l'ensemble de compétences de l'une de vos parties sauvegardées pour le même personnage.

Importer un personnage de Dead Island

Si vous avez déjà joué à Dead Island, vous pouvez importer votre personnage sur Dead Island Riptide. Votre niveau et vos points de compétences seront conservés sur Dead Island Riptide. Après l'importation, vous devrez allouer vos points de compétences dans le menu Compétences.

Développement des personnages

L'expérience gagnée par un personnage lui permet de gagner des niveaux. Passer un niveau rapporte des points de santé, ainsi que des points de compétences servant à acheter de nouvelles capacités et des bonus. Il existe trois arbres de compétences, chacun contenant un lot d'améliorations différent.

- **Fureur :** le premier arbre de compétences concerne la capacité propre à chaque personnage, susceptible d'améliorer sa puissance et son efficacité.

- **Combat** : cet arbre regroupe les améliorations relatives aux armes et au combat. Il permet de se spécialiser dans certains types d'armes et d'en renforcer l'efficacité.
- **Survie** : le dernier arbre de compétences a trait à des capacités plus générales, utiles pour survivre sur une île infestée de zombies.

Quêtes

Le jeu propose divers objectifs qui amèneront le joueur à explorer l'île. Toutes les quêtes s'affichent dans l'écran des quêtes du jeu.

Quête principale

Accomplissez cette chaîne de quêtes pour suivre la trame de l'histoire de Dead Island Riptide. La résolution d'une quête vous mènera à la suivante.

Quêtes secondaires

Le jeu vous propose d'accomplir diverses quêtes secondaires où vous pouvez obtenir des informations supplémentaires sur l'environnement ou accéder à des fonctionnalités additionnelles qui vous aideront dans votre aventure, comme les barrières électrifiées.

Quêtes en équipe

En plus des quêtes principales et secondaires, vous pouvez accomplir des quêtes en équipe afin d'augmenter le niveau de votre groupe de survivants. Une équipe avec un niveau plus avancé saura mieux défendre les lieux sûrs et augmentera vos chances de survie.

Paramètres des armes

Toutes les armes possèdent les paramètres suivants :

- **DPS** – dégâts par seconde, reflète la vitesse à laquelle les dégâts sont infligés afin de comparer facilement deux armes.
- **Dégâts** – ce sont les dégâts infligés directement à la santé de la cible.
- **Force** – ce paramètre reflète les dégâts infligés à l'endurance de la cible.
- **Speed** – indique le temps nécessaire pour porter un coup. Les armes lentes sont plus puissantes que les autres.
- **Résistance et état** – La résistance représente le nombre maximal d'attaques que cette arme peut supporter avant de se casser. L'état représente sa condition actuelle, identifiée par une barre blanche autour de l'icône de l'arme.

Chaque arme a aussi un niveau de qualité :

- **Mauvais** (gris)
- **Commun** (blanc)
- **Inhabituel** (vert)
- **Rare** (bleu)
- **Unique** (violet)
- **Exceptionnel** (orange)



Modification des armes

Modification

Il est possible de modifier les armes de Dead Island Riptide afin de les rendre plus dévastatrices ou de leur adjoindre des effets supplémentaires. Pour ce faire, vous devez trouver les éléments suivants :

- **Atelier** : ces ateliers spéciaux sont nécessaires pour améliorer, réparer ou modifier une arme.
- **Plan** : l'équivalent d'une liste de courses, répertoriant les matériaux nécessaires à une modification donnée.
- **Pièces** : ces objets éparpillés aux quatre coins de l'île peuvent améliorer vos armes et donc augmenter vos chances de survie.
- **Une arme** : quelque chose de compatible avec le plan que vous comptez utiliser. Rappelez-vous : plus une arme est puissante, plus sa modification sera efficace.

Améliorations

Les améliorations s'achètent aux ateliers. Ce sont de simples bonus de paramètres pour une arme donnée.

Réparations

Plus vous utilisez une arme, plus elle s'use. Il est toujours plus économique de maintenir votre arme préférée en état de marche plutôt que de réparer un tas de ferraille inutilisable.

Explications complémentaires sur les armes

À propos des armes

La récupération, la fabrication et la personnalisation des armes jouent un rôle crucial dans le monde de Dead Island Riptide. Pour espérer survivre à l'invasion des morts-vivants à Palanai, vous devrez utiliser tout ce qui

vous tombera sous la main pour repousser les hordes de zombies. Bien sûr, toutes les armes ne se valent pas et finissent par se détériorer après une utilisation prolongée. Heureusement, plusieurs possibilités s'offrent à vous pour entretenir ou même améliorer vos armes. Dans ce dernier cas, il ne s'agit pas d'une simple amélioration de statistiques : l'opération a également un impact visuel dans le jeu.

Vous trouverez, disséminés sur l'île, des ateliers, grâce auxquels (à condition de posséder les éléments appropriés) vous pourrez réparer, améliorer ou modifier vos armes. Ces modifications ne seront pas de trop pour résister à la vague de mort qui balaie l'île de Palanai.

Veillez par ailleurs à favoriser les armes de prédilection de votre personnage, c'est-à-dire le type d'armes qu'il manie mieux que les autres. Certains aiment fracasser les crânes, d'autres préfèrent taillader ; d'autres encore optent pour les armes à feu et leurs traditionnels tirs à bout portant. Ces différences se manifestent également dans les arbres de compétences des différents personnages qui fournissent des bonus non négligeables dans la classe d'armes concernée.

Usure et réparation des armes

Toutes les armes de Dead Island Riptide sont sujettes à l'usure. Après un certain nombre de crânes fracassés ou de tirs ajustés, l'arme perd sensiblement en puissance ; à terme, elle devient totalement inutilisable. Veillez toujours à garder un œil sur l'état de vos armes sous peine de vous retrouver sans défense face aux zombies. Les armes de fortune comme les planches en bois ou les pagaies n'en valent pas forcément la peine ; mais quand vous aurez trouvé, par exemple, votre machette favorite, il peut s'avérer avantageux de la garder bien affûtée en permanence pour décapiter promptement vos vils assaillants.

Amélioration des armes

En début de partie, la plupart des armes que vous trouverez seront rudimentaires, mais l'essentiel de votre arsenal renferme un potentiel caché. Par exemple, si un pied-de-biche fait maison est un outil contondant tout à fait honnête, c'est en l'améliorant dans un atelier que vous pouvez en tirer la substantifique moelle : un pied-de-biche amélioré fracasse les crânes beaucoup plus aisément que son homologue de base. Les armes à feu, elles aussi, profitent grandement d'un bon entretien. Cependant, comme nous le savons tous, rien n'est gratuit dans la vie ; prenez donc le temps de fouiller l'île à la recherche des objets nécessaires pour optimiser vos armes. Le jeu en vaut la chandelle.

Modification des armes

Une barre de fer, une planche de bois ou une batte de base-ball, ça ne vous suffit pas ? Vous voulez achever vos adversaires avec classe ? En fouillant l'île, vous trouverez des objets, des armes et - si votre exploration est assez méthodique - des plans. Dead Island Riptide vous offre la possibilité de combiner ces trois éléments pour fabriquer de nouvelles armes mortelles aux effets inédits. Si par exemple vous avez une batte et des clous, assemblez-les dans un atelier pour infliger de lourds dégâts hémorragiques à chaque coup. Si vous avez mis la main sur un couteau de plongée, du décolorant, du câble, du ruban et une montre-bracelet, il vous suffit d'une pincée de créativité pour assembler ces objets et mettre au point une bombe collante. Ce ne sont là que deux des nombreuses possibilités qui s'offrent à vous. Fouillez le monde ouvert de Palanai et essayez de rassembler tout l'arsenal varié et unique que vous propose Dead Island Riptide.

Stockage supplémentaire

Henry Boyle, l'un des membres de votre équipe, peut transporter des armes et des objets pour vous. Cela peut s'avérer utile si vous ne voulez pas vous débarrasser de votre arme lorsque votre inventaire est plein.

Zones mortes

Partout dans le monde de Dead Island Riptide, vous trouverez des zones mortes. Ces dernières sont des régions fermées où grouillent des ennemis et des boss spéciaux plus dangereux les uns que les autres. Nettoyer ces zones mortes vous fera gagner de l'XP et de gros butins.

Menu principal

CONTINUER : reprendre la session de jeu la plus récente.

JOUER : lancer une partie sauvegardée ou commencer une nouvelle partie.

OPTIONS

- **Partie** : régler le son et les informations supplémentaires qui apparaissent à l'écran.
- **Vidéo** : régler les graphismes et la performance vidéo.
- **En ligne** : modifier la visibilité réseau de votre session actuelle ou par défaut.
- **Gamma** : régler le niveau de sortie gamma pour optimiser le rendu graphique.
- **Commandes** : régler les différents paramètres de commande et d'interface ; ce menu permet également d'activer les commandes de combat analogique (voir ci-dessous).

EXTRAS

- **Succès** : mesurez votre avancée dans l'obtention des trophées du jeu.
- **Défis** : mesurez votre avancée dans l'accomplissement d'objectifs supplémentaires qui vous rapportent des bonus d'expérience.
- **Crédits** : la liste des créateurs de Dead Island Riptide.
- Statistiques personnelles : ce menu vous permet de consulter toutes les statistiques pour le profil du joueur sélectionné.
- **Notes du Dr Kessler** : c'est ici que vous collectez tous les types de zombies que vous rencontrez au cours de votre aventure.

Visibilité de la partie

Vous pouvez choisir de rendre ou non votre partie visible aux autres joueurs en ligne, et de définir le nombre d'espaces publics/privés de la partie.

Visibilité de la partie

- **Emplacements privés** : votre partie est invisible sur les listes publiques.
- **Emplacements publics** : les autres joueurs peuvent voir votre partie et la rejoindre si la progression de la partie et les paramètres définis pour l'espace public le permettent.

Zone de visibilité de la partie – Xbox360

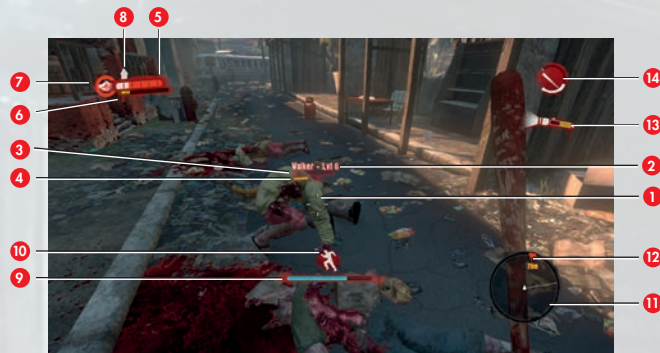
- **Liaison multiconsole** : votre partie est visible uniquement en local.
- **Xbox LIVE** : votre partie est visible en ligne.

Emplacements publics : le nombre d'espaces de personnages (1-3) accessibles à tous les joueurs.

Commandes de combat analogique

Dans la section Commandes du menu Options, vous pouvez modifier le paramètre Type de combat de Digital (par défaut) en Analogique. Il s'agit d'une maniabilité plus réaliste destinée aux joueurs avancés, qui vous offre un contrôle plus poussé de vos attaques. Vous trouverez peut-être ce mode plus immersif et plus ludique ; n'hésitez pas à l'essayer. En mode de combat Analogique, le stick analogique droit est utilisé pour manier votre arme, tout en maintenant **LT**. Orientez le stick analogique droit dans la position de départ de votre coup, puis déplacez-le rapidement dans la direction opposée. Déplacez le stick analogique gauche comme vous le feriez si vous aviez vraiment l'arme à la main. Quel que soit le mode de commande que vous choisissiez, vous pouvez consulter à tout moment la configuration de la manette dans le menu Commandes.

INTERFACE (HUD)



1. Réticule : votre mire pour viser, que ce soit au corps à corps ou avec une arme à feu.
2. Nom et niveau de l'ennemi visé.
3. Barre de vie de l'ennemi.
4. Barre d'endurance de l'ennemi ; à zéro, celui-ci est assommé.
5. Votre barre de vie.
6. XP obtenue et progression vers le niveau suivant.
7. Jauge de rage : tuez des ennemis pour la remplir. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer la Fureur dévastatrice propre à votre classe de personnage.
8. Indicateur d'amélioration : apparaît quand vous avez des points de compétences à dépenser.
9. Votre barre d'endurance : l'endurance est nécessaire pour frapper avec une arme de corps à corps, sauter et pousser. Vous perdez un peu d'endurance à chaque fois que vous subissez des dégâts.
10. Indicateur de position (visible uniquement durant les transitions).
11. Minicarte : affiche les objectifs et lieux notables à proximité, en utilisant les mêmes symboles que la carte principale.
12. Marqueur d'objectif.
13. Indicateur de lampe torche.
14. Icône d'arme équipée et indicateur d'état.

Ennemis



Contaminé : ces morts-vivants arpentent l'île de Banoi à pas lents et maladroits, à la recherche de chair à dévorer. Les contaminés compensent leur lenteur par leur nombre et sont très dangereux en groupe.



Infecté : rapides, agiles et sournois, les infectés attaquent à vue en annonçant leur présence par un hurlement à vous glacer le sang. Il est conseillé de les abattre à distance ou tout du moins de les affronter un par un.



Zombie amphibie : Ennemi très rapide qui rôde en silence dans l'eau et lance des attaques surprises. Se déplaçant généralement en groupe, il représente un grand danger pour les gens voyageant en bateau, attiré par le bruit du moteur.



Assassin : Très lent et extrêmement fort, impossible à renverser. Son attaque puissante peut renverser les joueurs. Extrêmement dangereux dans les espaces confinés, il apparaît rarement seul.



Noyé : du corps gonflé et partiellement décomposé de cet ennemi s'écoule une vase corrosive qui peut blesser, aveugler ou désorienter à distance. Les noyés sont plus difficiles à tuer que les autres car leurs tissus sont très résistants.



Berserker : extrêmement coriaces, puissants et féroces, ces morts-vivants avaient déjà perdu l'esprit avant l'infestation. À présent, leur seule raison d'être est de poursuivre les survivants, pour les tuer d'un seul coup en leur fonçant dedans. Face à ces terrifiants morts-vivants, les attaques frontales sont inefficaces.



Boucher : version plus puissante et coriace de l'infecté, le boucher cherche à vous étripier de toute la force de ses membres (ou du moins de ce qu'il en reste). Il est très difficile à combattre au corps à corps à cause de ses réflexes fulgurants et de sa tendance à bondir sur ses proies. Privilégiez les attaques à distance.



Kamikaze : cette infortunée créature piégée dans un corps défiguré, parcouru de pulsations, conserve un semblant de conscience, bien que son instinct ne le pousse à s'approcher des survivants non infectés que pour s'autodétruire en emportant ses victimes dans la mort. Combattre des kamikazes à courte portée ou dans un espace confiné est... suicidaire, justement.



Hurler : Rapide et dangereux, il surgit toujours avec un groupe d'autres ennemis. S'il parvient à s'approcher suffisamment, son hurlement peut étourdir le joueur, rendant toute attaque impossible.



Lutteur : Ennemi lent qui lance des attaques de zone. Son attaque peut renverser le joueur. Hautement résistant aux attaques et impossible à renverser.



Grenadier : Ennemi lent, attaque à une grande distance en lançant des morceaux toxiques de son propre corps. Lorsque vous vous battez contre cet ennemi, utilisez sa lenteur à votre avantage et attaquez-le dans le dos, où se trouve son point faible : une bouteille explosive.

Fonctionnalité de communication en coop.

Dead Island Riptide supporte une nouvelle fonctionnalité de communication en coop, permettant une meilleure coordination. Au cours d'une partie multijoueur, vous pouvez marquer divers objets (ennemis, butin, portes, points sur le sol) pour les autres joueurs. Le marquage est accompagné d'un commentaire vocal et d'une icône visible de tous les joueurs. Pointez simplement votre viseur sur un objet et envoyez la commande.

Crédits

DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

Techland Warszawa

Lead Designer and Producer
Jacek Brzeziński

Lead Level Designer and Producer
Marek Soból

Lead Gameplay Designer
Jakub Styliński

Art Director
Krzysztof Kwiatek

Lead Artist
Łukasz Skurczyński

Lead Programmers
Krzysztof Salek
Tomasz Soból

Story Design
Jan Bartkowiak
Tomasz Duszyński
Magdalena Tomkiewicz

Written By
Tomasz Duszyński
Maciej Jurewicz
William Harms
Harris Orkin
Magdalena Tomkiewicz

Gameplay Design
Maciej Mach

Level Design, Quest Design and Scripting
Michał Pałka
Rafał Polito
Danuta Psuty
Michał Stawicki
Wiktor Szymański

Additional Level and Quest Design
Łukasz Chmielewski
Łukasz Maj

Concept Art and UI Art
Mikołaj "Cybel" Piszczak

Concept Art
Maciej Janaszek

Level Art
Rafał Mała
Łukasz Michalczyk
Sebastian Miłosek
Sebastian Stęplewski

2D Art
Damian Bajowski
Maciej Janaszek
Jarosław Koszewski
Justyna Leszczyńska

3D Art
Michał Bystrek
Krzysztof Sapor
Łukasz Szymaniak

Character Art
Izabela Zelmańska

Additional Character Art
Virtuos

Additional 2D Art
Tomasz Cwik
Paweł Dobosz
Urszula Koc
Mateja Petkovic
Nikolay Stoyanov
Michał Strzeżek
Marta Szymańska

Additional FX
Tomasz Borowiecki

Additional Video
Studio BX

Animation and Additional Cinematics
Paweł Sękal
Andrzej Zawada

Additional Animation
DashDot

Programming
Kamil Kaczmarski
Karol Kosacki
Janusz Szmigielski
Juliusz Toczydłowski

Audio Lead
Krzysztof Lipka

Sound Design
Adam Skorupa

Additional Sound Design
Paweł Daudward
Piotr Niedzielski

Music
Paweł Błaszczak

VO Casting and Direction
Harris Orkin
Amanda Wyatt

Motion capture actors
Anita Balcerzak
Kamil Bończyk
Wojciech Chowaniec
Łukasz Czerwiński
Paweł Ferens
Agnieszka Jania

Maciej Kowalik
Maciej Kwiatkowski
Agnieszka Przestrzelska-Świderska
Michał Szwed

Localisation Manager
Michał Rainert

Localisation Assistant
Szymon Frąszczak

QA Manager
Piotr Szymański

QA
Marcin Bartniczak
Krzysztof Mierzejewski
Bartłomiej Rudyk

Localisation QA
Marcin Nowacki

Additional QA
Marcin Kierzniewski

ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kim Mai Guest - Xian Mei
Peta Johnson - Purna
Phil Lamarr - Sam B
David Kaye - Logan
Adam Croasdel - John Morgan
Andy McPhee - Colonel Hardy
Jon Curry - Frank Serpo
Jean Gilpin - Dr. Jane and various characters
Jennifer Cruise - Harlow
Marcella Lentz-Pope - Jacqueline, Angel Guerra, and Rose
Dave B. Mitchell - Trevor
Patricia Belcher - Chimamanda and various characters
Andre Sogliuzzo - Dr. Kessler and various characters
Kevin Daniels - Dr. Cecil and various characters
Adam G - Wayne and various characters
Keone Young - Marvin and various characters

Recorded at the Famous Radio Ranch in Los Angeles, California

Lead Engineer
Andrew Meisner

SONGS

"Who Do You Voodoo!"
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
Josef Lord (Writer/Performer)
Harris Orkin (Writer)
"No Room In Hell!"
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
Josef Lord (Writer/Performer)
Harris Orkin (Writer)

Additional VO recordings
George Ledoux

CEO
Marek Soból

Technical Support
Marcin Kierzniewski
Radosław Nojak

Studio Assistant
Magdalena Faszczewska

Special Thanks
Paweł Gilecki
Emil Jaworski
Jakub Majcherek
Michał Maślany
Kamil Oberszt
Jan Oliński
Aleksander Pelc
Krzysztof Porada
Piotr Pytko
Mateusz Skrok
Michał Jerzy Sobczak
Marcin Surosz
Tomasz Szymoński
Łukasz Świecik
Mateusz Tomasiak
Bartłomiej Waszczuk
Michał Włodarczyk
Marek Zdziarski
Marcel Garbarczyk

Techland Wrocław

CEO and Creative Director
Paweł Marchewka

COO and Executive Producer
Paweł Zawodny

Production
Maciej Binkowski
Adrian Ciszewski
Przemysław Kawecki

Additional Production
Grzegorz Łącki

Outsource Manager
Małgorzata Mitrega

Art Department Manager
Adrian Kornecki

Asset Manager
Rafał Zerych

Lead of Level Art and Level Design
Adrian Sikora

Additional Level and Quest Design
Jacek Matuszewski
Piotr Mistygacz
Piotr Pawlaczek

Additional Level Art
Paweł Maliński
Matusz Piaskiewicz

Szymon Urban
Piotr Wojtas

Concept Art
Wojciech Ostrycharz

Character Art
Dariusz Kaszycki
Magdalena Kojder
Sławomir Latos
Mateusz Manes
Jan Siomin

Additional Character Art
Seweryn Niedzielski

Cinematic Artists
Jan "Janusz" Borkowski
Dawid Lubryka
Hubert Jarnecki

Animation Department Line Manager
Dawid Lubryka

Additional Animation
Kamil Franosik
Dariusz Kaszycki

Motion Capture
Michał Stefański

Special Effects
Dominik Gajewski

Additional Special Effects
Łukasz Kozak

Lead Technical Artist
Maciej Jamrozik

Technical Artist
Sławomir Latos

Audio
Paweł Błaszczak
Tomasz Gruszka

Additional Gameplay Programming
Maciej Binkowski
Sebastian Chain
Paweł Czubiński
Szymon Fogiel
Janusz Gruca
Kornel Jaskuła
Tomasz Klin
Maciej Kłokowski
Paweł Kolańczyński
Wojciech Korycki
Sebastian Kowal
Paweł Kubiak
Mikołaj Kulikowski
Bartosz Kulon
Radosław Malicki
Paweł Nowak
Grzegorz Świątowski
Marcin Zygadlo

Shader Programming
Andrzej Cabaj
Aleksander Netzel

POWERED BY CHROME ENGINE 5

Technology Lead
Jakub Kiarowicz

Engine Programming
Andrzej Zacharewicz
Grzegorz Wojciechowski
Marcin Piaskiewicz
Michał Mazanik
Michał Nowak
Paweł Nowak
Paweł Rohleder
Sławomir Strumiecki
Wojciech Krywult

Additional Engine Programming
Grzegorz Świątowski
Jacek Małysek
Krzysztof Nosek
Maciej Kłokowski
Paweł Czubiński
Paweł Kolańczyński
Tomasz Klin

Lead Tools Engineer
Bartosz Bień

Tools Programming
Konrad Kucharski
Marek Pszczółkowski
Michał Mocarski

Additional Tools Programming
Grzegorz Dulewicz
Katarzyna Wereska
Paweł Wojtasik

Additional 3rd Party Tools
Marek Znamirowski

QA Manager
Tymoteusz Steczowicz

QA
Tomasz Jerkiewicz
Tomasz Kassa
Karol Kozłowski
Michał Stachowiak
Kamil Szuwalski

HR Manager
Natalia Selinger

HR
Katarzyna Borowiecka
Aleksandra Gwara
Matylda Siuta-Brodzińska

CFO
Kamila Dudek

Business Development Director
Przemek Marmul

3rd Party Business Development Manager
Jakub Alcer

1st Party Business Development Manager
Małgorzata Sobieszek

Business Development Specialist
Krzysztof Kusak

International Marketing and PR Director
Paweł Kamiński

International Brand Management
Radosław Grabowski
Błażej Krakowiak
Przemysław Mróz
Marcin Traczyk

Senior Graphic Designer
Paweł Paliński

DarkReactor.com

Additional 3D Art
Eric Abdoul
Rafał Brożniak
Michał Krzymin
Michał Kubas

Alvernia Studios

Producer
Piotr Gamracy

Head of Motion Capture Department
Łukasz Zawłocki

Motion Capture Specialists
Tomasz Wilewski
Tomasz Kowalczyk

Mocap Data Cleaners
Mateusz Doktor
Łukasz Salabura
Krzysztof Wachowski

CUTSCENES

Supervisors
Piotr Gamracy
Łukasz Zawłocki

Cutscene Animator
Michał Gamrat

Cutscene Processing
Łukasz Zawłocki

GreenLink

CEO
Costin Mihai

Studio Manager / Project Coordinator
Ionut Roman

QC Consultant
Mihai Vasile

QC Testers
Bogdan Valentin Balan
Cosmin Mihai
Dan Ionel
George Iulian

Laura Savu
Marian Enache
Tiberiu Munteanu

Sc Quantic Lab Srl

CEO
Stefan Seicarescu

Project Manager
Marius Popa

Project Lead
Sebastian Secasiu

Xbox 360 COMPLIANCE TEAM

Lead Tester
Zoltan Szilagyi

Testers
Attila Ujvari
Gabriel Ardelean
Vlad Rozsa
Aletta Pojar
Tudor Simu

TESTRONIC LABORATORIES

Head of QA
Erik Hittenhausen

Games Operations Manager
Pietro Faccio

Games QA Manager
Julian Mower

Compliance Coordinator
Adam Biwojno

Senior Compliance Technician
Paweł "Piekarz" Kolnierzak

Compliance Technicians
Adam Borysewicz
Przemek Brutkowski
Daniel Jalocho
Maria Kerner
Damian Pawłowski

TRANSLATION

German, French, Spanish
VioletMedia GmbH
Munich

Italian
Vertigo Translations

Translation
Davide Solbiati
Rossella Mangione

Quality Assurance
Ilaria Fusè
Claudia Mangione

Polish
Localsoft

PUBLISHED BY DEEP SILVER

Development Director
Vivien Dollinger

Executive Producer
Guido Eickmeyer

International Director Production
Christian Moriz

Lead Creative Producer
Sebastian Reichert

Senior Producer
Christian Grunwald

Creative Producer
Alex Toplansky

Art Director
Nikolay Stoyanov

Concept Art
Mateja Petkovic

Product Manager
Achim Meyer
Mathias Boxleitner

Release Manager Games
Christopher Luck

Localisation Manager
Lukas Kotrly

Product Release Manager
Daniel Gaitzsch

QA Lead
Vincent Omodei

INTERNATIONAL MARKETING

Commercial Director
Menno van der Bil

Senior Brand Manager
Vincent Kummer

Brand Manager
Rupert Ochsenr

Head of Art
Christian Lohlein

Senior Art Conceptor
Philipp Foly

Junior Art Conceptor
Jennifer Demuth

Video Expert
Thomas Sighart

Senior PR Manager International
Martin Metzler

Online Marketing
Jörg Spormann
Daniel Langer

Community Manager
Maurice Tan

NORTH AMERICA

Manager of Marketing and PR
Aubrey Norris

North American Marketing
Jon Schutts
Ryan Avery
UNITED KINGDOM

Sales and Marketing Director
Northern Europe
Paul Nicholls

UK Marketing
Amy Namihas
Peter Ballard
Nick Turner

**GERMANY/AUSTRIA/
SWITZERLAND**

Marketing Director
Mario Gerhold

German Marketing
Kay Jungmichel
Cecile Schneider
Martin Wein

NORDIC

General Manager
Martin Sirc

Marketing and PR Manager
Marcus Legler

SPAIN

Marketing Director
Oscar del Moral

Spanish Marketing
Roberto Serrano
Carolina Moreno
Gustavo Voces

ITALY

Marketing Manager
Daniele Falcone

Italian Marketing
Michele Minelli
Frida Romano
Paola Menzaghi

FRANCE

Marketing Manager
Emmanuel Melero

French Marketing
Paul Latrasse
Barbara Allart
Anne Chantreau
Lucie Saulnier
Caroline Ferrier

BENELUX

General Manager
Hans Lange

Marketing and PR
Yvette Hes
Koenraad Parreijn

Laboratoires Bug-Tracker inc.

President and CEO
Antoine Carre

General Manager
Paquito Hernandez
Juan Li

Project Manager
Fausnel Meus
Drew Montpetit

Lead Tester
Fabrice Petit
Ronny Meng

Testers
Jean-Rénoald Almonacy
Jérémy Clowez
Emanuela Argetta
Thomas Chouteau
Lovic Fortin
Patrick Rocheleau
Sebastiano Sforza
Adrià Camprubi Rovira
Jean-Pierre Braïdy
Sophie Chartrand
Carlos Carreiro Raposo
Marta Fornos

Romain Meilhon
Isaak Shalfoun
Jean-Sebastien Vallée
Chloé Bury
Jaime Silva Valencia
Claudio Eusebio
Giuseppe Cusenza
Damien Fourmet
Vincent Ménier
Lynn Li
Kevin Ye
Peter Pu
Trent Li
Ronny Meng
Sarah Liu
Tommy Xu
Andy He
Master Yang
Seath Bi

**GloboLoc GmbH
The Game Localization Company**

CEO
Horst Baumann
Daniel Langer

LQA Manager
Holger Mischke

LQA TESTERS

English
Gabriel Loeb
Christine Regan

French
Antoine Monteil
Mathieu Fumy

Italian
Richard Molkow
Stefano Marcoz

German
Sebastian Sparr
Emil Heimpel

Spanish
Aina Climent
Oscar Manzano

Garantie

Du fait de leur complexité, les logiciels ne sont jamais exempts d'erreurs. Pour cette raison, Koch Media ne peut pas vous garantir que le contenu de ce produit répondra à vos attentes, ni que ce logiciel fonctionnera parfaitement dans toutes les conditions d'utilisation. Par ailleurs, Koch Media n'assume aucune garantie concernant les fonctionnalités spécifiques et les résultats au-delà du standard minimum actuel admis pour la technologie logicielle au moment où ce produit a été conçu. Les mêmes restrictions s'appliquent concernant la précision et/ou l'exhaustivité de la documentation qui l'accompagne.

Si ce programme s'avère défectueux au déballeage et que, malgré toutes les précautions, son utilisation est rendue impossible, Koch Media pourra au choix corriger le produit, en fournir un autre exemplaire, ou bien rembourser le prix payé pour son acquisition dans un délai de deux ans suivant la date d'achat. Ceci s'applique exclusivement aux produits acquis directement auprès de Koch Media.

Pour faire valoir cette garantie, vous devez retourner le produit accompagné de sa preuve d'achat et d'une description du problème à l'adresse suivante : Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germany. Koch Media n'assume aucune autre garantie en cas de dommages directs ou indirects résultant de l'utilisation de ce produit, sauf si ces dommages sont la conséquence d'une volonté de nuire ou d'une négligence, ou si la loi impose une telle garantie.

Dans tous les cas, le montant couvert par cette garantie ne peut excéder le prix initialement payé pour l'achat du produit. En aucun cas Koch Media ne peut garantir les dommages inhabituels ou de nature imprévisible. Ceci n'affecte en rien les réclamations à l'encontre du distributeur qui vous a revendu ce produit.

Koch Media n'assume aucune garantie pour les dommages découlant d'une mauvaise utilisation, notamment en cas de non-respect des instructions fournies par le manuel, d'une procédure non suivie, d'une utilisation inappropriée ou de l'utilisation d'accessoires inadéquats, sauf si Koch Media est responsable de tels dommages.

Support Technique

KOCH MEDIA

Support technique : 0825 15 00 58*

Du lundi au vendredi de 10h à 19h - 0,15 € / mn

<http://support.kochmedia.fr/>

* 1 € de téléphone uniquement accessible de France Métropolitaine.
A partir des 08h 00h et de 18h00h, merci de contacter notre support technique par Email.